no.589
1999年 6/15
アミューズメント通信
JUNE 15, 1999

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　㈱アミューズメント通信社　〒530-0015 大阪市北区中崎西2―2―1 八千代ビル　☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

任天堂、次世代機「ドルフィン」

来年末出荷へ

DVD供給で松下電器と提携

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は五月十二日、次世代家庭用TVゲーム機（コードネーム「ドルフィン」）を二〇〇〇年末の出荷をめざし開発中だと発表した。この次世代機でゲームソフトはDVDで供給するとしており、専用DVDドライブとDVD-ROMを松下電器産業㈱（本社大阪府門真市、森下洋一社長）が開発、供給することから、この日両社が東京で記者発表した。

任天堂の次世代機「ドルフィン」のCPUについては、米国IBM社が「パワーPC」に基づく「ゲッコー」を採用する。動作周波数は四百メガヘルツで、これはアップル社「パワーマックG3」の速度と同じになる。IBM社は、CPU開発と納入に関し、十億ドル規模の契約としている。

画像処理用では、米国のアーテックス社と契約し、フルカスタムのシステムLSIを使用する。動作周波数二百メガヘルツで、CD画像処理を行なう。

メモリーユニットは高速DRAMテクノロジーを採用する。メモリバス・バンド幅は毎秒三・二ギガバイト。

ゲームソフトなどのメディアには松下電器のDVDを採用するが、これには強力なコピー防止技術が施されるとのこと。

これらを基本とする家庭用専用機「ドルフィン」は任天堂が展開する。次にゲーム機とデジタルAV機器の融合商品（名称未定）を松下電器が進める。さらに両社の技術を融合したデジタルプラットフォーム「X-21」を開発する。

発表会で松下電器の森下社長は、両社は二十一世紀のデジタルネットワーク社会に向け「デジタルネットワーク家電分野」において包括的に相互協力し合うことで合意した、と述べた。「デジタルネットワーク技術の進化に伴いメディアの大容量化が急速に進んでおり、これに対応した新たなサービスが要求される。松下はDVDフォーラムのコアメンバーとして事業を推進しており、ネットワーク機能を加えたHII（ホーム・インフォメーション・インフラストラクチャー）を広げ、社会のインフラと家庭の情報端末をつなぎ、新たなサービス、文化を創造していく」とのこと。

松下電器は「3DOリアル」を九七年に中止、家庭用TVゲーム機市場から撤退したが、DVD分野の一部としてゲームに参加することになる。

任天堂の山内社長は、CD-ROMゲームソフトの無断コピーが欧米でまん延しており、コピー対策が進んでいないと指摘した。とくに欧州、中南米でひどく、CD-ROMはコピーしやすい環境にある。任天堂ではこれまで、価格は高いがマスクROMを使ってきた。違法コピーを防止しながら、低価格でユーザーが楽しめる媒体としてはDVDが最適である、との結論に達したので、包括提携した――と説明している。次世代機の価格は未定だが、出荷は世界同時となる。

任天堂はかつてソニーと家庭用の共同開発を進めたことがあるが、CD-ROM採用のソニーとCD-ROMに懐疑的な任天堂とは一致せず、決裂した、という経緯がある。ソニーは次世代機でDVDを採用するので、改めてソニーと任天堂が対決することになる。

発表会で（左から）松下電器産業の森下洋一社長、任天堂の山内溥社長

セガ社、中山隼雄氏の

副会長退任を正式発表

キョクイチなどの会長に就任予定

中山隼雄氏

六月二十九日付で代表取締役副会長を退任、セガ社の名誉顧問になるとセガ社が五月二十八日、正式に発表した。副社長の鈴木久司氏と広瀬禎彦氏は代表権がなくなる（セガ社の異動は追って報道の予定）。中山氏はセガグループの㈱キョクイチ会長、㈱セガトイズの会長に就任する予定。

中山氏は五九年に千葉大文理学部修了。六八年に㈱エスコ貿易を設立、社長となり、七九年同社がセガ社に買収された（八五年に吸収合併）のに伴い、セガ社副社長となった。八三年七月社長となり、九八年六月から副会長。六十七歳。

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の会長でもあるが、五月十八日のJAMMA通常総会に出席していなかったことから、注目されていた。

中山氏辞任の背景には景気低迷、家庭用の性能アップにもかかわらずAM業界として強力な打開策を示せなかった、という業務用の事情があると見られている。

小渕首相も訪れた

永田町ロボコン

ナムコと振興財団が出展

各種競技ロボットを紹介した「永田町ロボコン」が四月十四日、衆議院議長公邸で開催され、これに㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）がマイクロマウス競技ロボットを出品した。

これは国会議員で構成する永田町ロボコン実行委員会が主催したもの。竹山裕（前科学技術庁長官）委員長、鳩山由紀夫委員長代理のほか自民十二名、民主四名、自由二名、公明と社民が各一名の二十名が委員となっている。

同委員会は「二十一世紀のわが国の使命を科学技術創造国」とし、永田町ロボコンは二〇〇一年に大阪を中心とする関西地区と神奈川県で開催される国際イベント「ロボット創造国際競技大会」を支援するとともに、「ロボット競技の意義や楽しさ、技術立国の有用性について政府高官や各国の科学技術関係者に広く理解を求める」ことを目的に開催したもの。会場には小渕恵三首相や堺屋太一経企庁長官ら閣僚を含む政府関係者と各国の科学技術関係者約三百名が、視察に訪れた。

ナムコは、マイクロマウス競技のロボトレースで使用される同社製ライントレースロボット「タロー」と、小中学生用の工作教材「タローキット」を展示した。また同社が設立した㈶ニューテクノロジー振興財団が、昨年の全日本マイクロマウス大会での優秀ロボットによるデモ競技を行なった。会場には中村社長が顔を見せたほか、同社の田代泰典取締役（同財団事務局次長）らが競技内容やロボットについて小渕首相らに説明した。

会場では人口知能ロボットによる「ロボカップ」や大道芸ロボットの実演、ロボット競技の授業がある八戸第三中学の生徒の作品展示などもあった。

「永田町ロボコン」を視察する小渕首相（右端）と中村社長（中央）

コナミと米国MS社

相互許諾を発表

家庭用とPCゲームで

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）と米国マイクロソフト社（ワシントン州レッドモント、ビル・ゲイツ会長兼CEO）は五月十一日、両社のゲームソフトを優先的に供給し合うクロスライセンス契約を結んだと発表した。コナミはマイクロソフト社のPC用ゲームを家庭用に移植し、マイクロソフト社はコナミの家庭用ゲームをPC用に移植するもの。

コナミは家庭用として「プレイステーション」（PS）用、「ドリームキャスト」（DC）用、「ニンテンドウ64」（N64）用のゲームソフトを供給してきている。またマイクロソフト社はPCゲームソフトを供給している。業務提携に基づくそれぞれの具体的な出荷計画は、今秋以降明らかにされる。

コナミのCSソフト事業本部長である北上一三常務は、「PCゲーム分野で世界的トップ企業のマイクロソフト社と戦略的に提携することにより、コンピュータエンタテインメントのコナミとして世界的に確固たる地位を確立すること、コナミのゲームがPC上で広くプレイされることを期待している」と語っている。

マイクロソフト社ゲーム部門のエド・フリーズ総支配人は、「この戦略的提携により、当社はPCだけでなく家庭用TVゲーム機のユーザーに、当社のゲームを提供できるようになり、また当社のPCゲームのラインアップを強化することになった」と語っている。

一般にPC用ソフトを家庭用に移植して成功した例は、「テトリス」、「シムシティ」など多いが、家庭用ソフトをPC用に移植して成功した例は少ないとされている。これは家庭用本体がゲーム専用機であるのに対し、パソコンがゲームを含めた汎用機であるためで、PC用ゲーム市場は大きな可能性を持ちながら、伸び悩んでいるようだ。

ナムコ、3月期決算
市場後退で減益
連結で家庭用のみ利益

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は五月二十一日、前期決算（単独・連結とも）を発表。大幅減益となった。

九九年三月期（単独）の売上高は前年比〇・九%増の千八十八億九千三百万円、経常利益は三二・五%減の五十九億八百万円、当期利益は三二・〇%減の三十一億六千六百万円だった。

部門別売上高は、業務用が九・一%減の百八十六億千八百万円、家庭用が二・九%増の二百七十七億五百万円、オペレーション収入が〇・二%増の五百八十八億三千八百万円、ロイヤリティ収入が一一二・七%増の三十七億三千万円。

うち輸出は、業務用が一一・一%減の五十一億八百万円、家庭用が一三・八%増の百十六億五千四百万円、ロイヤリティ収入が六五・六%増の二十六億千百万円。輸出計は百九十三億七千三百万円で、輸出比率は前年の一五・五%から一七・八%へと増やした。

売上高構成比は、業務用一七・一%、家庭用二五・四%、オペレーション収入五四・〇%、ロイヤリティ収入三・四%。

業務用では「タイムクライシス2」が八千三百台に達したほか、「ソウルキャリバー」など人気を集めたが、オペレーターの投資抑制傾向が強く伸び悩んだ。家庭用では「鉄拳3」が四百万枚、「R4」が九十万枚、「テイルズ・オブ・ファンタジア」が六十万枚など、PS用ソフトが内外で売れた。

オペレーション部門では、異業種との大型複合施設「ワンダーシティ」を埼玉県岩槻市、東京都調布市、埼玉県与野市、札幌で出店、計八店となった。商業施設のキーテナントとなる「ワンダーパーク」は、横浜市港北、福岡県筑紫野市、富山、山口県宇部市で出店、計八店となった。都市型テーマパーク「ワンダーエッグ2」はさらに継続、二〇〇〇年十二月まで「ワンダーエッグ3」として営業することになった。

期末は直営四百六十三店、レベニューシェア千九十一ヵ所、テーマパーク二ヵ所となっている。

二〇〇〇年三月期について、業務用では利益確保に最重点を置くシステムを構築、家庭用ではハードウェアの多様化に伴う選択を慎重にし、収益性を改善、オペレーション部門でも投資採算性を追うとしている。これに伴い、執行役員制を導入する。

中間期予想では売上高四百七十二億円、経常利益十七億円、中間利益十億円を見込み、通期では売上高千四十七億円、経常利益五十九億円、当期利益三十二億円と、わずかの減収増益を見込んでいる。

連結子会社二十二社（前年二十社）などを含む九九年三月期決算では、売上高が前年比〇・二%減の千四百五十五億千六百万円、経常利益が一七・三%減の七十五億七百万円、最終利益が一四・四%減の三十五億六千六百万円となった。

新たに含めたのは、㈱ドリーム・ピクチュアズ・スタジオとその米国子会社。上海ナムコ、㈱ナムコトレーディングは持分法適用の非連結子会社。更生会社の日活㈱とその子会社の㈱湯の川観光ホテルは含まれていない。

事業別売上高は、業務用機器販売が前年比二二・〇%減の二百五十九億六千八百万円、家庭用販売が一六・八%増の三百九十四億三千三百万円、オペレーション収入が二・七%減の七百六十二億二千八百万円、飲食事業が五・三%減の三十八億八千六百万円となった。営業損益は、業務用が十六億六千八百万円の損失、家庭用が百五十五億六千万円の利益、オペレーションが七億七千九百万円の損失、飲食が五千二百万円の損失、新規の映画が二億九千三百万円の損失となっている。

海外売上高は、三・二%増の五百二十一億五千百万円で、全体の三五・八%を占める。内わけは北米・中南米一九・七%、欧州一三・七%、アジアオセアニア二・五%。

業務用は人気新作ゲームを投入したが、国内外とも投資抑制傾向が強く伸び悩んだ。家庭用は「鉄拳3」、「R4」などで伸ばした。オペレーション部門のうち海外は、米国でナムコ・サイバーテインメント社の経営再構築が終結、収益性が大幅に改善された。北米では直営三百十六店、レベニューシェア二百二十六ヵ所ある。欧州では英国マンチェスター、ルートン、スペインのマハダホンダで新設。ロンドン中心街にある店を閉鎖、不動産を売却する。欧州では直営十三店、レベニューシェア十ヵ所で運営。アジアでは、中国・上海と香港の二大拠点で営業を強化し、桂林、大連にも進出した。アジアでの直営は十八店、レベニューシェアは二十二ヵ所。

飲食事業は㈱イタリアントマトに関わるもので、消費不況により厳しい状況が続いている。映画・映像事業はCGアニメ「ゼビウス」の制作など。

二〇〇〇年三月期の連結売上高は千五百三十億円、経常利益は八十七億円、最終利益は五十四億円と増収増益を見込んでいる。

ナムコの連結業績の推移
（単位：10億円）
売上高　最終利益　150　100　50　8　4　96/3　98/3　00/3（予）

タイトー、3月期決算
再び減収減益に
目立つ家庭用マルチ低下

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は五月十一日、前期決算（単独のみ）を発表。再び減収減益に転じた。九七年三月期以降、連絡決算は作成していない。

九九年三月期の売上高は前年比七・三%減の六百四十八億七千三百万円、経常利益は四八・五%減の十三億千八百万円、当期利益は五三・八%減の十億千八百万円となった。

部門別売上高は、業務用AM機が一八・四%減の八十一億七千二百万円、業務用カラオケが三二・六%減の十三億三千八百万円、家庭用ゲームソフトが三三・八%増の六十三億九千七百万円、「メディアボックス」のマルチメディアが六七・九%減の四億七千三百万円、オペレーション収入（カラオケレンタルも含む）が六・七%減の四百七十一億三百万円、その他が一一・四%増の十三億八千八百万円。

輸出は業務用AM機が三二・六%減の四億千七百万円、家庭用ゲームソフトが五三・三%増の二千万円、その他が一一七・五%増の四億四千九百万円。輸入を合わせると五・七%増の八億八千六百万円で、輸出比率は前年の一・二%から一・四%になった。

売上高構成比は、オペレーション収入七二・六%、業務用AM機一二・六%、業務用カラオケ二・一%、家庭用ゲームソフト九・九%、マルチメディア〇・七%、その他二・一%。

オペレーション部門では、SCや映画館など異業種との複合化を進め、またボウリング場などの運営も手がけた。「タイトーアミューズメントシティー小田原」、「セイタイトー鯖江」など成果を上げたが、中小の既存店の活性化に苦戦した。業務用カラオケのレンタルは後退した。

販売部門のうち業務用AM機は「バトルギア」など支持されたが、オペレーターの購買力低下で苦戦した。家庭用ゲームソフトでは、PS用「電車でGO!」が百万枚を達成した。「同2」は発売が三月にずれ込んでおり、今期で貢献する。

業務用カラオケとマルチメディアは、拡販に苦戦した。前者は景気後退の影響が強く、後者ではカラオケ以外の通信サービスが浸透していない。

二〇〇〇年三月期では直営店でのファーストフード店増設、業務用AM機では新ゲーム開発、「タイトーGネット」システムの普及、家庭用ではソニー「PS2」用ソフト開発に向けた態勢強化を進めていく。

九月中間期の売上高は三百四十八億円、経常利益は十五億円、中間利益は七億円を予想。通期の売上高は七百三十億円、経常利益は三十億円、当期利益は十五億円と増収増益を見込んでいる。なお研究開発費に関わる新会計基準を採用したため、従来の方式に比べ経常利益が十二億円多く計算される予定。

タイトーの単独業績の推移
（単位：10億円）
売上高　当期損益　80　50　20　2　0　5　-10　96/3　98/3　00/3（予）

ジャレコ、3月期決算
税還付で黒字に
米国での低価格ソフト効奏

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は五月二十四日、前期決算（単独・連結とも）を発表。税金還付でかろうじて黒字に戻した。

九九年三月期（単独）の売上高は前年比六・七%減の六十六億二千五百万円、経常損失は二億八千三百万円（前年十八億四千九百万円）、当期利益は二千五百万円（前年は十九億四千七百万円）だった。

部門別売上高は、業務用が二〇・八%減の三十一億円、家庭用が四四・八%増の二十三億八千四百万円、アクアリウムが三五・五%減の二億五千二百万円、オペレーション収入が二二・四%減の八億八千七百万円。売上高構成比は、業務用四六・八%、家庭用三六・〇%、アクアリウム三・八%、オペレーション収入一三・四%となっている。

輸出は業務用が九・〇%減の一億三千九百万円、家庭用が二四二・二%増の十二億五千三百万円、アクアリウムが三千八百万円の計十四億三千百万円。輸出比率は前年の七・四%から二一・六%へ急に伸ばした。

業務用では「VJ」を千百七十一台出荷、十二億六千二百万円の実績となった。家庭用は米国でPS用「テトリスプラス」を低価格で展開、六十一万枚出荷して伸ばした。アクアリウムは輸出が多くなった。

オペレーション部門では景気低迷の影響が著しい。このため九八年六月に東池袋店、十月に大久保店を閉鎖し、計十一店となった。二店閉鎖に伴う損失を含め、一億二千四百万円を特別損失に計上した。

九二年から六年間に及ぶ米国子会社との移転価格調整があり、その結果国・地方税が四億四千五百万円還付されることになり、わずかに利益を出すことになった。

二〇〇〇年三月期業績は、中間期で売上高三十七億円、経常利益一億円、中間利益六千万円を予想。通期では売上高七十五億円、経常利益二億円、当期利益一億二千万円と、増収増益を見込んでいる。

連結子会社二社（前年同）を含む九九年三月期決算では、売上高が前年比一〇・〇%減の七十億七千五百万円、経常損失が二億九千四百万円（前年十七億八千三百万円）、当期利益が千四百万円（前年は十八億八千万円の損失）となった。連結対象子会社は、米国のジャレコUSA社と水槽販売の㈱デーシーイー。

事業別売上高は、業務用が二三・九%減の三十一億三百万円、家庭用が二七・九%増の二十七億五千百万円、アウアリウムが三二・〇%減の三億三千四百万円、オペレーション収入が二二・四%減の八億八千七百万円。

営業損益は、業務用が三億五千九百万円の利益、家庭用が四億六千五百万円の利益、アクアリウムが九千六百万円の損失、オペレーションが二億二千三百万円の損失となっている。それぞれの業績説明は単独決算の場合とほぼ同じ。

海外売上高は五〇・三%増の十八億円で、全体の二五・四%。うち北米二二・一%、アジア二・一%など。

二〇〇〇年三月期は連結売上高八十億円、経常利益二億三千万円、最終利益一億五千万円と増収増益を予想している。

カプコン、3月期決算
減収で大幅回復
直営店を積極的に展開

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は五月二十一日、前期決算（単独・連結とも）を発表。減収ながら大幅に回復した。

九九年三月期（単独）の売上高は前年比三五・五%減の三百二億五千六百万円、経常利益は七七・三%減の十七億百万円、当期利益は十三億九千五百万円（前年は約百三十四億円の損失）だった。

部門別売上高は、業務用が五三・五%減の四十八億七千四百万円、家庭用が二九・三%減の百六十六億六千八百万円、レンタル収入が二六・六%減の十四億九千四百万円、オペレーション収入が七・一%増の四十四億三千四百万円、その他が五八・一%減の二十七億八千四百万円。「その他」には映画事業収入十一億六千万円、ロイヤリティ収入四億四千七百万円が含まれている。パチンコ用機器は今期にずれ込んだ。

輸出は業務用が五四・〇%減の十二億七千五百万円、家庭用が三六・六%増の四十八億七百万円、その他が五・六%減の十四億二千四百万円。計七十五億七百万円で輸出比率は、前年の一六・六%から二四・八%へと増やした。

売上高構成比は、業務用一六・一%、家庭用五五・一%、レンタル収入四・九%、オペレーション収入一四・七%、その他九・二%。

業務用では「SFゼロ3」、「SF・EX2」、「ジョジョの奇妙な冒険」など健闘したが、需要不振で伸び悩んだ。家庭用では、PS用「バイオハザード2」が欧州で伸ばし、「SFゼロ3」などが堅調に売れたが、「ディノクライシス」が今期にずれ込んだ。

レンタル収入は、小規模不採算店から複合施設への転換など進めたが、需要減少で後退した。直営ゲーム場は、北陸地区で「プラサカプコン大沢野店」、「同上市店」を開設。昨年末から入場料制の「ニッケルシティ」など試行し、売り上げ増となった。

建物の減価償却を定額法に変更したため、経常利益は従来と比べ一億四千六百万円多く計上されている。前年の損失引当てに伴い、税負担が大幅に減少した。

二〇〇〇年三月期について、業務用分野では厳しい状況が続くと予想、家庭用でも生き残りを賭けた争いが激化するが、開発部門の充実強化、各部門の効率化など進めるとしている。中間期は売上高百五十三億円、経常利益十四億円、中間利益十三億七千五百万円を予想。また通期は売上高三百五十億円、経常利益三十五億円、当期利益三十四億五千万円と、大幅な増収増益を見込んでいる。

連結子会社十社（前年十社）を含む九九年三月期決算では、売上高が前年比三四・一%減の三百八十三億六千六百万円、経常利益が六九・四%減の三十億八千四百万円、最終利益が十五億七百万円（前年は四十七億五千九百万円の損失）となった。

連結子会社だった㈱エーシーエー（本社水戸市）はカプコンに吸収合併するため除かれ、新設のカプコン・ユーロソフト社が加わった。主な子会社にカプコン・コインオプ社、㈱カプトロンがある。

事業別売上高は、業務用販売レンタルが四八・一%減の七十一億七千七百万円、家庭用販売が二八・六%減の二百二十四億五千万円、その他（オペレーション、映画など）が三一・五%減の九十一億四千七百万円。営業損益は業務用が十五億五百万円の損失、家庭用が六十七億円の利益、その他が六億八千六百万円の利益となっている。それぞれ事業の傾向は、単独決算での説明とほぼ同じ。

海外売上高は一六・六%減の百四十四億二百万円で、全体の三七・五%。うち北米は二八・五%。

二〇〇〇年三月期の連結売上高は四百五十億円、経常利益は五十億円、最終利益は四十五億五千万円と、大幅な増収増益を見込んでいる。

カプコンの連結業績の推移
（単位：10億円）
売上高　最終損益　60　40　20　5　3　0　-3　-5　96/3　98/3　00/3（予）

シグマ、3月期決算
海外カジノ貢献
国内ゲーム場では苦戦

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は五月二十日に前期単独決算を、二十六日に同連結決算を発表、減収減益となった。

九九年三月期（単独）の売上高は前年比三・〇%減の二百三十億千四百万円、経常利益は六・〇%減の九億六千八百万円、当期利益は六九・六%減の一億七千百万円。

部門別売上高は、オペレーション収入が五・〇%減の百七十八億七千万円（うちメダルゲームは六・七%減の八十一億五千八百万円）、業務用販売が四・六%増の五十一億四千四百万円（うち他社商品は一八・八%増の七億四千百万円）。売上高構成比は、オペレーション収入七七・六%、自社製品一九・一%、他社商品三・二%。

輸出は自社製品が一三九・五%増の十七億二千百万円、他社商品が二二・〇%増の一億千二百万円。計十八億三千四百万円で、輸出比率は前年の三・四%から八・〇%に増えた。

オペレーション部門ではメダルゲーム、アーケードゲームともに前年を下回った。直営店は上期に二店開設、下期に一店リニューアル、二店閉鎖した。

国内販売では上期に一人用が堅調だったが、下期は市場後退で振るわなかった。一方、海外販売では南アフリカ共和国などカジノ市場で積極的に展開。多人数用「ルーレットキング」も寄与し、国内販売減少分をカバーした。

一年以内返済予定の長期借入金を約十二億円減らし、約七十億円とした。賃借している建物の保証金のうち回収不能額四億七千百万円を特別損失に計上した。

同社では経営の効率化をめざすため、六百七十人の従業員のうち三十人の早期退職を募ることにした。

二〇〇〇年三月期業績について、中間期では売上高百十五億九千八百万円、経常利益四億二千八百万円、中間損失三千四百万円を予想。通期では売上高二百三十六億四千八百万円、経常利益十億二千百万円、当期利益二億二百万円の増収増益を見込んでいる。

連結決算は、中古機販売の子会社、ユースフルゲームズ㈱を設立したことによるもので、今回が初めて。

連結売上高は二百三十億三千四百万円、経常利益は九億六千三百万円、最終利益は一億六千八百万円となった。

事業別売上高は、オペレーション事業が百七十八億七千万円、業務用販売が五十一億六千四百万円で、営業損益はオペレーション事業が三十六億四千九百万円の利益、業務用販売が一億九千七百万円の損失となっている。

二〇〇〇年三月期の連結売上高は二百三十六億九千九百万円、経常利益は十億六千万円、最終利益は一億八千六百万円と予想している。

アトラス、3月期単独
大幅赤字に転落
今期「ネイルモア」など期待

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は五月二十一日、前期決算（単独のみ）を発表。九七年の株式公開以来初の大幅赤字となった。連結決算は六月十一日に発表する予定。

九九年三月期（単独）の売上高は前年比五〇・〇%減の百八十九億七千万円、経常損失は四億六千七百万円（前年は五十億千二百万円の利益）、当期損失は五十八億三千八百万円（前期は二十九億四千二百万円の利益）だった。

部門別売上高は、業務用が六七・〇%減の九十九億五百万円（うち消耗品などは六七・八%減の四十九億三千四百万円）、家庭用が〇・八%減の五十二億六千四百万円（うち関連グッズなどは一六四・八%増の四億六千六百万円）、オペレーション収入が四七・五%増の三十二億九千九百万円、ロイヤリティ収入が二二・〇%増の四億九千九百万円となっている。

売上高構成比は、業務用五二・二%、家庭用二七・七%、オペレーション収入一七・四%、その他二・六%。輸出は公表していない。

業務用では「プリント倶楽部」シリーズで市場立て直しを図ったが、下半期の値崩れで原価割れ販売を余儀なくされた。「バストアムーブ」など新製品もあるが、総じて低調だった。

家庭用ではPS用を中心に開発、販売したが、「サウザンドアームズ」など当初計画を達成できなかった。

オペレーション部門では千葉県、神奈川県に五店開設するなど積極的に展開した。

利益面では、「プリント倶楽部」など棚卸資産評価損三十一億四千九百万円や貸倒引当金七億千六百万円、訴訟費用二億六千万円などを含む特別損失約五十四億円を計上した。

今期は家庭用で新作を投入するほか、業務用で「ネイルモア」、「ポートレートスタジオ」を出荷、また景品販売も本格化する、とのこと。

二〇〇〇年三月期については、中間期で売上高八十九億円、経常利益三億円、中間利益一億円を予想。通期で売上高百八十億円、経常利益七億円、当期利益二億円と、減収ながら黒字回復を見込んでいる。

テクモ、3月期単独
直営店減で増収
欧州での家庭用は許諾

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は五月十四日、前期決算（単独のみ）を発表。減収減益となった。連結決算は六月十日発表予定。

九九年三月期の売上高は前年比二五・三%減の九十四億七千百万円、経常利益は二九・九%減の十一億百万円、当期利益は四・六%減の五億八千四百万円だった。

部門別売上高は、業務用が五八・六%減の十四億千二百万円（うち他社製品は七八・一%減の五億千万円）、家庭用が三二・七%減の三十八億六千五百万円、オペレーション収入が五・〇%増の三十九億七千七百万円、ロイヤリティ収入が約七倍の二億千六百万円。売上高構成比は、業務用一四・九%、家庭用四〇・八%、オペレーション四二・〇%、その他二・三%。

輸出は業務用が五七・七%減の一億六千九百万円、家庭用が四九・七%減の二億四千六百万円、ロイヤリティが約十八倍の一億八千五百万円。計六億百万円で、輸出比率は前年の七・一%から六・三%に減らした。

部門別売上総利益は、業務用が二七・一%減の三億二千百万円、家庭用が二八・四%減の十九億七千五百万円、オペレーション収入が三〇・〇%増の八億八百万円。

業務用では「ワールドカップ98」、「デッド・オア・アライブ++」など、自社製品をメインに販売した。利益率の低い他社製品の扱いを抑えたことから、売上高は減少したが、売上総利益率は向上した。

家庭用ではPS用「モンスターファーム2」、「ギャロップレーサー3」などのミリオンセラーがあったものの後退した。ロイヤリティ収入は、「モンスターファーム」のキャラクター使用料のほか、欧州向けゲームソフトの販売許諾料が含まれている。

オペレーション部門では既存店売り上げが大幅に低下しているが、九八年三月までに小規模非効率店を整理、大型店に力を入れたため増収となった。四店（首都圏、中国地方各一、沖縄二）を新設、八店（東北一、首都圏三、沖縄四）閉鎖し、五十一店となった。さらに大型店を増やす。

二〇〇〇年三月期業績は、中間期で売上高四十八億五千五百万円、経常利益三億五千万円、中間利益一億八千七百万円を予想。通期では売上高百十億千万円、経常利益十二億三千百万円、当期利益六億八千百万円と増収増益を見込んでいる。

サンリオ、3月期決算
キティ人気上昇
ピューロランドも好調に

㈱サンリオ（本社東京、辻信太郎社長）は五月十九日、前期決算（単独・連結とも）を発表。「ハローキティ」人気が続き、黒字に転換した。

九九年三月期（単独）の売上高は前年比五・四%増の千二百七十九億千九百万円、経常利益は六・六%増の百六十五億九千五百万円、当期利益は四十億七千百万円（前年は百七十一億六百万円の赤字）だった。

部門別売上高は、ソーシャル・コミュニケーション・ギフトが五・一%増の千百七十四億六千九百万円、グリーティングカードが一〇・八%増の六十億七千六百万円、映画・ビデオ・出版物が二三・七%増の二十三億二千四百万円、レストランが五・七%減の十六億千二百万円、テーマパークが一二・〇%減の三億二千万円、その他が三五・〇%減の一億千五百万円となっている。

テーマパーク部門では、ピューロランドの年間入園者数が三・六%増の百十九万六千人となり、売上高は三・九%増の八十三億九千六百万円で、営業利益八億九千二百万円、経常利益六億七千万円となっているが、借入金を返済、アトラクションのリニューアルを実施したことから、この部門からの収入は三億二千万円となっている。

二〇〇〇年三月期（単独）は売上高千三百一億円、経常利益百八十六億円、当期利益百八億円と増収増益を予想している。

連結子会社七社を含む連結決算では、売上高が前年比三・三%増の千五百一億六千万円、経常利益が一・〇%増の百六十六億千八百万円、最終利益が五十一億三千七百万円（前年は約百八十億円の損失）だった。

うちテーマパーク事業の売上高は二・一%増の百十七億八千二百万円、営業損失は二十億百万円だった。

子会社、㈱ハーモニーランドに関わるハーモニーランドの年間入園者数は三・七%増の五十九万三千人で、売上高は四・五%増の三十一億九千七百万円。営業損失は四億四千四百万円、経常損失は七億六千三百万円となっている。

二〇〇〇年三月期の連結売上高は千五百十二億円、連結経常利益は百八十五億円、最終利益は百四億円と増収増益を見込んでいる。

OLC、3月期決算
最高の経常利益
今期は減収減益の予想

㈱オリエンタルランド（OLC、本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は五月十八日、前期決算を発表。東京ディズニーランド（TDL）の入園者数が過去最高となり、売上高、経常利益ともこれまでの最高となった。連結決算は作成していない。

九九年三月期の売上高は前年比七・〇%増の千八百七十七億七千二百万円、経常利益は一三・五%増の二百九十三億千五百万円、当期利益は五・四%増の百五十億六千八百万円だった。

部門別売上高は、アトラクション・ショーが前年比三・九%増の八百二十一億三千万円、商品販売が八・九%増の七百四億五千八百万円、飲食販売が一〇・五%増の三百四十四億二千九百万円、その他が二三・九%増の七億五千四百万円となっている。

TDL十五周年として四シーズンのそれぞれでイベントプログラムを実施した。年間入園者数は四・六%増の千七百四十五万九千人となった。また十五周年記念のオリジナルグッズ、スペシャルメニューも好調だった。

今期はスペシャルイベント「ドナルド・ワッキーキングダム」を開催、年間入園者数千六百五十万人を見込んでいる。二〇〇〇年三月期業績予想では、中間期の売上高九百万円、経常利益九十六億円、中間利益五十五億円、通期の売上高千七百九十七億円、経常利益二百一億円、当期利益百十六億円と、減収減益を見込んでいる。

ラウンドワン、3月期
9店増やし拡大
ボウリング場とゲーム場

㈱ラウンドワン（本社大阪府堺市、杉野公彦社長）は五月十三日、前期決算（単独のみ）を発表。直営店を増やし、大幅な増収増益となった。連結決算はない。

九九年三月期の売上高は前年比三二・〇%増の百六億五千三百万円、経常利益は四〇・七%増の二十四億千百万円、当期利益は二九・七%増の十一億六千四百万円だった。

部門別売上高は、ボウリング場収入が六八・二%増の五十八億五百万円、ゲーム場収入が二七・五%増の四十四億千万円、その他付帯収入が四七・九%増の四億三千万円、フランチャイズへの設備販売が九九・一%減の七百万円。売上高構成比はボウリング場五四・五%、ゲーム場四一・四%、その他付帯収入四・〇%、設備販売〇・一%。

ボウリング場、ゲーム場ともに業績悪化傾向が続く中、直営店を増やした。九八年五月に尼崎店、六月に姫路店、千種店、七月に柏店、奈良店、八月に東大阪店、十一月に刈谷境川店、大宮店、十二月に瑞穂店をそれぞれ開設。直営店は九店増の二十一店となった。九八年四月から、ボウリング場利用客を対象としたマイレージサービスを実施した。

二〇〇〇年三月期業績予想では、中間期で売上高六十八億円、経常利益十六億七千五百万円、中間利益八億千五百万円を見込んでいる。通期では売上高百四十七億円、経常利益三十八億円、当期利益十八億五千万円と、さらに大幅増収増益をめざしている。

キョクイチ、3月期単独
特損55億円計上
来年から社名、トムスに

㈱キョクイチ（本社名古屋、駒井徳造社長）は五月二十一日、前期決算（単独のみ）を発表、減収で赤字となった。連結決算は六月中旬に発表する予定。

九九年三月期の売上高は前年比二二・五%減の七十九億三千三百万円、経常利益は六二・二%増の六億千八百万円、当期損失は四十九億八千万円だった。

部門別売上高は、アニメーションが八・六%減の四十億八千四百万円、アミューズメントが三〇・五%減の二十七億八千五百万円、衣料が二九・五%減の六億五千五百万円、その他が五〇・七%減の四億九百万円となっている。アミューズメントのうち施設運営収入は三・〇%減の二十一億二千六百万円、ゲーム機・通信カラオケのレンタルなど付帯事業は、景品の輸入販売を大幅縮小したため六三・七%減の六億五千八百万円となった。

売上高構成比は、アニメーション五一・五%、アミューズメント三五・一%、衣料八・三%、その他五・一%。輸出は六億八千二百万円で、輸出比率は八・〇%。部門別輸出は示されていないが、アニメーションが大部分を占めているもよう。

アニメ制作は国内で順調だったが、海外が減少した。AM部門は新規出店があったものの、環境が厳しい中プリントシール機での急激な売り上げ減で収入を減らし、また景品販売の縮小があり、大きく減らした。衣料のうちニット事業は撤退した。その他にはマルチメディア事業の整理に伴う在庫商品処分が含まれている。

出資先の㈱アジア開発への貸付金に関する引当金三十六億六千六百万円と、マルチメディア事業縮小に伴う損失十一億五千八百万円など特別損失五十五億八千八百万円を計上して、大幅な赤字となった。

二〇〇〇年三月期業績について、中間期では売上高三十九億七千五百万円、経常利益四億四千万円、中間利益二億六千万円を予想。また通期では売上高八十一億円、経常利益六億八千万円、当期利益三億五千万円と黒字回復を見込んでいる。

同社は業種変更に伴い二〇〇〇年一月付で、社名を㈱トムス・エンタテインメントに変更する。

スガイ、3月期決算
ゲーム場7.8%減
株式公開以来初の赤字

㈱スガイ・エンタテインメント（本社札幌、藤直樹社長）は五月十八日、前期決算（単独のみ）を発表。九六年の株式公開以来初の赤字となった。連結決算はない。

九九年三月期の売上高は前年比八・六%減の六十七億九千百万円、経常利益は九三・五%減の千二百万円、当期損失は三億四千万円（前年は四億三百万円の利益）だった。

部門別売上高は、ゲーム場が七・八%減の二十九億六千八百万円、ボウリング場が七・八%減の十八億四千九百万円、カラオケ施設が一六・三%減の四億七千四百万円、その他施設（ビリヤード場、バッティングセンターなど）が一五・六%増の四億四百万円、映画興行が一二・四%減の十億六千三百万円、その他（不動産賃貸など）が五八・三%減の三千百万円となっている。

売上高構成比はゲーム場四三・七%、ボウリング場二七・二%、カラオケ施設七・〇%、その他施設六・〇%、映画興行一五・六%、その他〇・五%。

九八年四月に大型複合施設「スガイディノス帯広」を開設した。また人気の「ストラックアウト」を導入、ゲーム場では音楽系ゲーム機を導入した。ボウリング場ではポイントアップ制を実施した。

しかしゲーム、ボウリングを中心に既存施設では大幅減収となった。映画興行は、超ヒット作の反動減が大きかった。

不採算施設「琴似スガイ」の閉鎖、売却に伴い三億五千三百万円を特別損失に計上した。

二〇〇〇年三月期業績予想では、中間期の売上高三十二億千万円、経常利益五百万円、中間損失五百万円を、また通期の売上高六十六億円、経常利益一億四千万円、当期利益一億九千万円を見込んでおり、黒字回復を図る。

ナムコ、ワンダーパーク
博多店オープン
「プラボ」などAM複合

ナムコは、JR博多駅前の「福岡交通センタービル」内に複合AM施設「ナムコ・ワンダーパーク博多」を五月一日オープンした。「ワンダーパーク」はこれで九店目となる。

同ビルは九階建てで一〜三階がバスターミナル、四階から上が複合商業施設となっており、同ロケは七階にある。店舗面積は約二千八百平方メートル。直営のゲーム場「プラボ」（八号店）とグッズショップ「なむこ屋総本舗」のほか、テナントとして日活㈱運営ミニシアター「シネ・リーブル」が二館、㈱ブロッコリー運営ゲームグッズショップ、キリンビバレッジ㈱運営ドリンクコーナーがある。

うち「プラボ」は、約千七百平方メートルのフロアにゲーム機二百台を設置したAMゾーンとビリヤードコーナー（十台設置）で構成。営業時間は十一〜二十三時（日曜祝日十〜二十三時）。

テナントを含む総投資額七億八千万円（ナムコ直営部分五億六千万円）。年間入場者数六十万人（同四十万人）、年間売上げ七億七千万円（同四億五千万円）を見込んでいる。

「ワンダーパーク博多」内にある「なむこ屋総本舗」のようす

警察庁調べ98年末の

「8号営業」は減少傾向

百台以上設置は13年間で6倍に増加

警察庁・生活環境課は五月中旬、「平成十年中における風俗営業等の現状と風俗関係事犯の取締り状況」を発表した。それによると、全国のゲームセンター等は新風営法が施行された翌年の八六年をピークに減少を続けているものの、大型化傾向がなお続いている——などとなっている。

これは十二月末現在の風俗営業、店舗型性風俗特殊営業の営業所数などをまとめたもの。九二年までは十月末現在のものを毎年末に発表していたのを、九三年分以降は十二月末現在として翌年三月ごろ発表へと切り替えたが、前回は四月、今回はさらに遅れて五月発表となった。

うち「八号営業」については、「八号営業（ゲームセンター等）全体では昭和六十一年をピークに減少傾向が続いているものの、遊技設備台数百台を超える大型店舗が増加するなど、大型化傾向が続いている。賭博事犯等の多発で問題化していたカジノバーは、平成七年をピークに減少傾向にある」とまとめた。

各論に当たる「(3)ゲームセンター等営業」では次のようになっている。

——「平成十年末現在の八号営業（ゲームセンター等）の営業所は一万五千七百四十八軒で前年末に比べ千四十二軒（六・二%）減少し、昭和六十一年の二万六千五百七十三軒をピークに年々減少している。専業、兼業別でみると、平成二年以降増加が続いていた専業店は七千五百九軒で、前年末に比べ二百二十軒（二・八%）減少し、平成九年に続く減少となったが、八号営業全体に占める割合は上昇。兼業店は八千二百三十九軒で、前年末に比べ八百二十二軒（九・一%）減少し昭和六十年に比べほぼ半減、八号営業全体に占める割合も年々減少している状況がみられ、ゲームセンター等の専業化が進んでいる。

ゲームセンター等に設置されている遊技設備の台数は五十万九百四十一台で、前年末に比べ百三十九台（〇・〇三%）減少し、昭和六十年以降続いていた増加傾向は止まったが、一店舗当たりの備付台数は三十一・八台と前年末に比べ二・〇台増加し、昭和六十年以降年々増加するなどゲームセンター等の大型化が一段と進んでいる。

なおカジノバーの営業所数は百七十軒で前年末に比べ七十六軒（三〇・九%）減少し、三年連続して減少した(表参照)」。

ここでは「八号許可営業所」の数と設置機械台数のみを掲げているが、許可の要らない「その他の営業所」は一万一千七百七十一ヵ所、設置台数は七万八千七百五十四台ある（これらについては追って詳報）。

「八号営業」関係の遊技機使用賭博事犯の検挙は、「二百二十七件千五百八十三人、前年に比べ三十五件七十九人減少。営業所は百二十七軒、うち八号営業が五十六軒と半数を占めた。またカジノバーの検挙は四十三軒で前年より十一軒増加し、うち八号営業が半数以上の二十二軒あった（表参照）」としている。

第4－1表　ゲームセンター等営業の営業所数の推移

区分	昭60年	平6年	平7年	平8年	平9年	平10年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
8号(ゲームセンター) (指数)	26,217 (100)	19,406 (74)	18,893 (72)	18,125 (69)	16,790 (64)	15,748 (60)	▲1,042	▲ 6.2
専業店 (指数) [構成比]	7,101 (100) [27.1]	7,704 (108) [39.7]	7,869 (111) [41.7]	7,878 (111) [43.5]	7,729 (109) [46.0]	7,509 (106) [47.7]	▲ 220	▲ 2.8
兼業店 (指数) [構成比]	19,116 (100) [72.9]	11,702 (61) [60.3]	11,024 (58) [58.3]	10,247 (54) [56.5]	9,061 (47) [54.0]	8,239 (43) [52.3]	▲ 822	▲ 9.1

第4－2表　ゲームセンター等の遊技機設置台数の推移

区分	昭60年	平6年	平7年	平8年	平9年	平10年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
総数 (指数)	380,625 (100)	471,173 (124)	485,939 (128)	498,624 (131)	501,080 (132)	500,941 (132)	▲ 139	▲ 0.03
1営業当たりの備付台数	14.5	24.3	25.7	27.5	29.8	31.8	－	－

第4－3表　ゲームセンター等の遊技機設置台数別営業所数の推移

区分	昭60年	平6年	平7年	平8年	平9年	平10年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
総数	26,217	19,406	18,893	18,125	16,790	15,748	▲1,042	▲ 6.2
10台以下 (指数)	17,236 (100)	10,183 (59)	9,452 (55)	8,707 (51)	7,644 (44)	6,785 (39)	▲ 859	▲ 11.2
11台～50台 (指数)	7,414 (100)	6,198 (84)	6,233 (84)	5,951 (80)	5,628 (76)	5,362 (72)	▲ 266	▲ 4.7
51台～100台 (指数)	1,377 (100)	2,417 (176)	2,494 (181)	2,578 (187)	2,575 (187)	2,510 (182)	▲ 65	▲ 2.5
101台以上 (指数)	190 (100)	608 (320)	714 (376)	889 (468)	943 (496)	1,091 (574)	148	15.7

第4－4表　カジノバーの営業所数の推移

区分	平4年	平6年	平7年	平8年	平9年	平10年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
8号許可営業所数 (指数)	54 (100)	288 (533)	375 (694)	324 (600)	246 (456)	170 (315)	▲ 76	▲ 30.9

第10－1表　遊技機使用賭博事犯の検挙状況の推移

区分		平6年	平7年	平8年	平9年	平10年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
検挙	件数	251	290	261	262	227	▲ 35	▲13.4
	人員	1,991	2,814	1,847	1,662	1,583	▲ 79	▲ 4.8
	営業所 (うち許可営業所)	241 (75)	231 (113)	163 (77)	157 (84)	127 (56)	▲ 30 (▲ 28)	▲19.1 (▲33.3)
押収台数		2,198	1,892	1,357	1,495	1,198	▲ 297	▲19.9
押収賭金（万円）		23,000	39,000	28,000	34,000	43,000	9,000	26.5

第10－2表　カジノバーにおける賭博事犯の検挙状況の推移

区分	平6年	平7年	平8年	平9年	平10年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
許可営業所数	288	375	324	246	170	▲ 76	▲ 30.9
検挙営業所数	19	60	48	32	43	11	34.4
うち許可営業所	12	54	35	27	22	▲ 5	▲ 18.5
うち無許可営業所	7	6	13	5	21	16	320.0

トーワジャパン関連

オ群馬など倒産

滋賀県のアートスは閉鎖へ

民間の信用調査機関調べによると、オリジナル群馬とマキシム福岡が、トーワジャパン関連で倒産した。

(有)オリジナル群馬（群馬県吾妻郡草津町、萩原国夫社長）は二回不渡りを出し、五月十一日に銀行取引停止となった。負債約三億三千万円。

六八年創業、七九年五月に法人化したゲーム機リース業者。九八年八月期売上高は一億八千二百万円。トーワジャパンに融通手形を振り出していたとされている。

(有)マキシム福岡（福岡市東区香椎駅東、安武正治社長）は二回不渡りを出し、五月十一日に銀行取引停止となった。負債約一億五千万円。

九〇年創業、九五年三月に法人化したAM機リース業者。九八年二月期売上高は一億八千万円。トーワジャパンとの取り引きから資金悪化したとされている。

また(株)アートス（滋賀県野洲郡中主町、芳野竜也社長）は五月十日に事業を停止、自己破産申請の準備に入った。負債約二億五千万円。

七〇年創業の黒田箔押加工所がヨシー工芸と合併し、九一年二月に設立したゲーム機メーカー。写真シール機など手がけていた。九八年十月期売上高は七億千万円。

特許・実用新案 出願公告・公開

（5月1日～17日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

五月十日＝「3次元ゲーム装置及び画像合成方法」、(株)ナムコ（東京）、2888723(早)、5-92144。同、2888724(早)、5-92469。同、2888830(早)、10-186943。同、2888831(早)、10-186944。「ゲーム用画像生成装置及び情報記憶媒体」、同、2888827、10-130070。「スロットマシン」、(株)ウエスト・シー（大阪）、2889566、10-129854。

五月十七日＝「遊戯装置」、(株)シグマ（東京）、2891758、2-216490。

登録実用新案

五月十一日＝「自動販売機と硬貨回収機構」、システムサービス(株)（東京）、3057393。

特許出願公開

五月十一日＝「入力装置及び電子遊戯機器」、オムロン(株)（京都）、11-123183。「景品獲得ゲーム機」、大平技研工業(株)（岐阜）、11-123274。「ゲーム機」、同、11-123275。「メダル詰まり自動解除方法及び装置」、(株)タイトー（東京）、11-123276。「ゲーム装置の制御方法」、(株)エヌエムケイ（東京）、11-123277。「自走車の走行制御方法及び装置」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、11-123278(請)。「画像処理方法」、同、11-123280。「コンピュータを利用したレーシングゲームの走行操作補助プログラムが記録された記録媒体」、カルソニック(株)（東京）、11-123279。「コンピュータを利用したレーシングゲームのセッティング・シミュレーション・プログラムが記録された記録媒体」、同、11-123281。「レーシングゲームの画像データおよび画像処理プログラムが記録された記録媒体ならびにレーシングゲーム装置」、同、11-123282。同、11-123283。

リバーサービス
博多でAM機展
25社出展で6月8日に

㈱リバーサービス（本社福岡県久留米市、神宮司憲人社長）主催によるAM機器展示会「アミューズメントエキスポR・イン博多」（AER）が六月八日、博多のマリンメッセ福岡で開催され、二十五社が出展する。

これはオペレーターのみを対象とした純粋なビジネスショーとなるもの。開催趣旨について同社では、「西日本AM業界の活性化に向けての起爆剤とすること、夏シーズンに向けての商品展開を盛り上げるため、出展社とオペレーターの実務レベルでの商談の場を提供することが主な目的で、そのため採算を度外視して実施する」とのことで、関西から沖縄までの西日本のオペレーターに案内し、来場者数二千人をめざす。

出展料は無料で会場賃借料は同社が全額負担する。出展社は配線工事など設営費用のみ自社負担する。会場面積は四千平方㍍。二百四十小間の展示部分と商談（三十小間）、飲食（十五小間）のスペースを設ける。五月十一日に出展申し込みを締め切った結果、同社を含む二十五社が出展、うち八社は同社の大きな小間内に機械と社名看板を設置する。出展社名は次のとおり。

セガ社、タイトー、大平技研工業（以上各二十小間）、アトラス、エイコー、SNK、シグマ、システムサービス、スクラッチ／マイカルクリエイト（共同小間）、ナムコ、ハピネット、ピーナッツクラブ（以上各十小間）、ジャレコ（五小間）、船井ヒューコム（四小間）、トーケン（一小間）。

またリバーサービスの八十小間内に、アルビサービス、エクセル、オービット、オムロン、カプコン、サンテック、ソーワコーポレーション、ハーテックが出展。

九時半にオープニングセレモニーを行ない、開場は午前十時から午後五時まで。

ソニー、日米で
知育ロボを発売
褒めたり叱ったりできる

ソニー㈱（本社東京、出井伸之社長）は五月十一日、家庭用ロボット「AIBO（アイボ）ERS－110」を開発、日米で限定発売すると発表した。外部からの刺激や自らの判断で行動する自律型ロボットで、犬のように四足歩行できるので、犬型ロボットと呼べる。

内部に64ビットRISC型CPU、16メガバイトのRAM、独自のリアルタイムOS「アペリオス」、専用リチウムイオン電池を搭載。

センサー部は、十八万画素CCDカメラで画像を入力、モノラル二個のマイクロフォンで音声入力、スピーカーで音声出力（以上は頭部）するほか、温度センサーで温度を測り、赤外線方式センサーで距離を把握、三軸型で加速度を測り、角速度センサー、タッチセンサーもある。

大きさは十五・六㌢×二十六・六㌢×二十七・四㌢（尾部含まず）。重さは電池込みで約一・六㌔。一杯に充電して約一・五時間作動する。

「アイボ」で動くのは、あご、首筋、四つの足、尻尾。そのオリジナル動作を作成するモーションエディター「AIBOパフォーマーキットERF－510」を使って、ウインドウズ95パソコン上で作成する。ロボットやプログラミングの専門知識なしに、ロボットの動作を編集できる。その動作データーはRAMに保存される。

「アイボ」はユーザーがうまく、褒めたり叱ったりすることで、性格の異るロボットとして成長できる。

ソニーではインターネット上のホームページで六月一日から注文を受け付け、日本で三千台、米国で二千五百台まで出荷する。価格は本体が二十五万円、モーションエディターが五万円（米国ではそれぞれ二千五百ドル、四百五十ドル）。世界初の本格的エンタテインメントロボットとして注目されている。

ソニーのエンタテインメントロボット「アイボ」

JAMMA、理事会
正会員退会9社
98年度事業報告案了承

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中山隼雄会長）は四月二十二日、JAMMA会議室で第五十二回理事会を開き、総会議案など検討した。通産省から二名出席した。

会員の入退会については、正会員として㈱ココロ（本社東京都あきる野市、酒井儀幸社長）の入会が承認された。退会については、理事会でその都度報告されるべきだが、そうなっていない。しかし三月末までに二社（㈱ケイアンドユウ、タスコ㈱）を含む九社が退会していることが、事業報告書案で明らかになった。

九八年度事業報告案と決算案が了承された。うち会員の異動で、正会員は五社入会、九社退会し六十七社に、賛助会員は三社入会、二社退会し三十八社になったとしている。退会した正会員のうち四社は経営破たんによるもので、いかに業界の置かれている状況が厳しいものかを示しているとして話題になった。こういう実状を通産省は認識してほしい、という意見もあったらしいが事業報告案では不況対策などの項目は掲げられていない。

決算案では、次期繰越収益金が一億二千五百万円出るが、事務所拡張準備引当金五千万円、事業運営強化資金五千万円を差し引き、二千五百四十万円を繰越収益金とし、その結果正味財産は二億二千五百四十万円となる。

九九年度事業計画案と予算案も了承された。長らく放置してきた電気用品取締法上の「乗物機」の件、理事会で決議したものをさらに撤回した「健全化を阻害する機械基準」一部改正など掲げた。予算案では、一般会計で実質収入が三百万円減り、特別会計で二千五百万円減ると見込んでいる。

理事会社であるコナミから、尊重されるべき「C&C憲章」に反して類似品を製造する会員がいると、JAMMAに申し入れた件については、「C&C憲章」は精神規定であり、これに反する会員がいたとしても問題にしないという回答をJAMMAは出している（本紙第587号記事参照）。高橋和治専務によると、理事会でこのJAMMAの回答を確認した。ジャレコは権利侵害をしていないとし、他の理事からは「プリクラ」のように多くのメーカーが競合したほうがいい、という意見もあったとのこと。

以上で理事会を終え、引き続きAMショー委員会の第二回会合が開かれた。この会合で、九九年度予算案、出展案内案、ポスター案などが了承された。AMショーの運営方法などは、従来と基本的に同じだが、今年から非会員も出展できることになった、など説明している。

JAMMAはAMショー出展募集を四月二十八日に開始しており、六月十日に申し込みを締め切るとしている。

シグマ、GF町田店
車いすでもOK
関西2店目の高槻店開設

シグマは直営メダルゲーム場「ゲームファンタジア（GF）町田店」（東京）の一部を車いすでの来場者用にリニューアルし四月六日、また大阪に「GF高槻店」を新設し四月二十四日、それぞれオープンした。

「町田店」は地下一階から地上二階まで三フロアあるうち、地下一階（約八十九平方㍍）を改装し身障者優先のメダルゲームフロアにしたもので、同社では〝バリアフリー対応フロア〟としている。とくに車いすでの客がプレイしやすいように、メダルゲーム機の台座の高さを通常より十五㌢低くしている。なお地下へはエレベーターを使用する。

地下一階にはメダルゲーム機十六台とTVゲーム機（基板タイプ）八台を設置し、同フロアのTVゲーム機のみメダル三枚で一ゲームという方式を採用。メダルは十枚三百円または五十枚千円で貸出し。なお一・二階はアーケードゲームフロアで、六十六台の機械を設置している。

「高槻店」は関西で二店目となる同社ロケで、全国では七十四店目。国道百七十一号線沿いのロードサイド店で、飲食施設「びっくりドンキー」との複合型メダルゲーム場（八号営業）となっている。

一階約五百平方㍍のフロアにメダルゲーム機のみ八十九台を設置。「GF・DEN池袋店」と同じポイントカードと「50メダル」（一枚で通常メダル五十枚分）を採用。〝ウエスタン〟を店舗コンセプトとした内外装でサボテンの造形などを設置している。スタッフ三十名。営業時間は十－二十四時。投資額は公表していないが、年間売上げ二億七千万円を見込んでいる。

シグマ「GF町田店」で、車いすの客がプレイしているようす

任天堂「GB」
大幅に値下げ

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は四月二十三日、ハンドヘルドTVゲーム機「ゲームボーイカラー」を五月十四日から六千八百円に値下げする、と発表した。従来価格は八千九百円で、約二四％の値下げとなる。

「ゲームボーイカラー」は九八年十月に発売。三月までに三百十万台出荷されており、量産効果で値下げすることになった。

コナミ「DDR」
データ交換可能
PS用とメモリカードで

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は、家庭用「PS」ソフトとデータ交換ができる業務用ダンスゲーム機「ダンスダンスレボリューション（DDR）・リンクバージョン」を、五月十二日発売した。

同機は「PS」用メモリーカードの差し込み口を設けたもので、プレイヤーが「PS」用「DDR」で作成しメモリーカードに記録したオリジナルステップを、業務用でプレイできる。

このほか業務用と家庭用でそれぞれ一定条件でプレイできる隠しモードと隠し曲が双方で使用可能となったこと、業務用インターネットランキング登録用パスワードとハイスコアデータを家庭用で確認できること、また同機はオペレーターがその店のオリジナルステップを作成し保存できることなどが特徴。

改造用キット販売で、価格は「DDRセカンドMIX」用十九万八千円、「DDRインターネットランキングバージョン」用二十九万八千円。

三重県協、定期総会
新会長に宿谷氏
県警は改正風営法を説明

三重県アミューズメント施設営業者協会（事務局度会郡、松本静雄会長、会員三十社）は四月二十二日、津市内のベルセ島崎で第十四回定期総会を開き、予決算案などを承認した。また任期満了に伴う役員改選により新理事を選出したが、新会長は五月八日の理事会で宿谷英雄氏が就任した。総会には委任七社を含む二十三社が出席した。

来ひんとして県警生活安全課の平井清参事官が挨拶した後、米川正則課長補佐が改正新風営法について、同県の施行条例で「営業延長許容地域」が指定されたが、八号営業は対象から外されたことなど説明した。

平成十年度活動報告案、決算案、十一年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

役員改選は出席会員の複数投票により最多得票を会長、二位以下数名を理事とし、会長が理事の中から副会長を選任することになっている。投票の結果、上位二人が同じ得票数となったため会長選任を保留、当日欠席した会員に郵送での投票を求め、五月八日理事会で開票した結果、宿谷英雄氏（㈱大栄商会）が新会長に就任した。なお副会長と監事、各支部長などは六月理事会で決めることになった。

これに伴い事務局が六月一日付で新会長会社内に移転する。所在地などは次のとおり。

三重県協・事務局＝鈴鹿市磯山三の三の一、㈱大栄商会内、☎（0593）88－9150。

アトラス、ユウビスから
アピエスを買収
社長に松木氏が就任

アトラスは四月一日付で、㈱アピエス（本社大阪府東大阪市）をユウビスから買い取ったことをこのほど明らかにした。アピエスの全株式などを二億三千九百九十万円で取得したもので、これに伴いアトラスの原野直也社長、松木邦介取締役はユウビスの取締役を辞任している。

アピエスは七四年七月設立のオペレーター／TVゲーム機メーカー、アイ・ピー・エム㈱として発足し、七九年七月アイレム㈱と改称した。九四年三月にメーカー部門を閉鎖。九七年七月に㈱ナナオがユウビスに売却した。その後はユウビスの子会社だったが、九八年十月に社名をアピエスに変更した。

今回のアピエス買収に伴い、「遊楽園」を除くユウビスの直営店もアトラスのものになった。アトラスによると、子会社アピエスは三十二の直営店を運営している。

以上に伴うアピエスの役員異動は次のとおりで、ユウビスにおけるアトラスの持株比率（三四・〇％）は変更がないとされている。

（4月1日）社長、松木邦介▽取締役、原野直也▽同、畠山賢一▽同、河野憲▽監査役、小口満夫▽取締役（社長）森本登　退任（取締役）伊藤官二郎▽同（監査役）今中英雄

人事異動

アトラス
（6月1日）取締役相談役（取締役）松木邦介▽社長室長、取締役横山秀幸
▼機構改革＝①社長室を新設、②CS統括を廃止、③AM事業部を廃止し、AM事業部販売部をAM販売部に、AM事業部開発部をAM開発部に改称
（6月29日）取締役、AM販売部長岩本憲昭▽同、財務部長小口満夫▽同、佐藤幹雄

オリエンタルランド
（6月29日）取締役、営業本部営業企画部長鈴木康史▽同、経理部長砂山起一▽同、経営企画室長長岡彰夫▽同、整備部長兼工事第三部長白石広重▽同、人事部長島津洋四郎▽同、総務部長染谷隆誠▽退任（取締役）窪田稔▽同（同）阪崎高志▽同（同）坂井靖史

シグマ
（6月29日）退任（取締役）中山尚彦▽同（同）楓茂

カプコン
（6月25日）退任（取締役）相川忠

ナムコ
（6月1日）MD事業部長、鈴木清彦
▼機構改革＝コンシューマー事業本部にMD事業部を新設
（6月26日）兼執行役員、会長兼社長中村雅哉▽兼同社長室管掌、副社長社長室部門担当橋口隆二▽兼同アミューズメント事業管掌、専務エンタテインメント事業部門担当高木九四郎▽兼同、常務営業部門担当橋正裕▽兼同コンシューマー事業管掌、常務コンシューマー事業部門担当浅田安彦▽兼同管理管掌、常務経営企画部門担当兼経理部門担当田中慶治▽常務兼執行役員研究・開発・生産管掌（取締役）第二開発部門担当石川祝男▽取締役兼執行役員、社長室長兼CC室長本間浩一郎
上席執行役員（専務）日活担当川上国雄▽同（常務）販売部門担当猿川昭義▽執行役員（取締役）研究部門担当中村繁一▽同（同）第一開発部門担当沢野和則▽同（同）総務人事部門担当大塚毅▽同（同）企画事業部門担当田代泰典▽同（同）生産部門担当木下次男▽同（同）イタリアントマト担当遠藤勝利▽同（同）営業企画本部長東純▽同（同）営業本部長広田清一▽同（同）製商品計画調整本部長朝蔭裕▽同（同）NM事業本部長金平光雄▽同（同）アジア営業本部長山内好隆▽同（同）コンシューマー事業本部長原口洋一▽同、テーマパーク事業本部長池沢守▽同、開発設計本部長大杉章▽同、CS開発本部長横山茂

キョクイチ
（6月29日）会長（顧問）中山隼雄▽監査役、セガ社常勤監査役石川正直▽退任（監査役）浦上重信

事務所移転

㈱京セラマルチメディアコーポレーション＝東京都千代田区平河町二丁目五の三、タイトービル4F、☎5275－0055、山本貞雄社長。

㈱ナムコ・中部販売事務所＝名古屋市東区泉一丁目二の八、☎（052）962－3343。

論潮
産業統計でない

警察庁・生活環境課による九八年中の風俗営業関係のまとめでは、「八号営業」（ゲームセンター等）以外の風俗営業や店舗型性風俗特殊営業などについての記述もある。その中に、九八年中の特徴的傾向のひとつとして「ダンスホール等が半減した」というのがある。

これは改正風営法の施行に伴い、「一定の要件に該当するダンス教授営業が規制から除外されたことにより」、九七年十二月に二千百八十八あった「四号営業」（ダンスホール等）が、九八年十二月には四五・九％減の千百八十四となったことを指している。警察庁では九七年十二月の「四号営業」のうち、「ダンス教授所」が全体の六五・六％に当たる千四百三十六あったとしている。従って、もっと多くの「四号営業」が風営法の規制対象から外れてもいいように思えるが、外れたとしてもその風俗営業が「減少した」としか見ない感覚には注目してよいと思う。この警察統計は、あくまでも風営法の施行という観点から見たものであって、決して産業統計でないことを、忘れてはならないのである。

ところで、この調査では風俗営業の法令違反などに関する行政処分など「適正化」について、まったく触れられていない。未確認情報だが、九八年中「八号営業」関係の行政処分は、許可取り消しが十二件、営業停止が九件、指示処分が百四十三件あったとされる。その多くはいわゆる「カジノバー」での行政処分だが、そうでない健全営業のゲーム場でもこうした処分を受けた例がある、と見られる。

こういう情報は、行政処分を受けるような原因を減らすためにも必要と思われるが、ほとんど出て来ない。過去十年間に行政処分を受けていないことが「特例風俗営業者」認定の条件なので、軽視できないはずなのに。

「情報公開」の必要性はいくら言っても言い足りない。「八号営業」が風俗営業として規制されている理由も、不明瞭極まりない。

株式会社 SNK
SNK CORPORATION
本　　社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)3311(大代表)
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)5588 FAX.06(6338)9506
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6338-7175
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
札幌販売 〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

高校生銃撃事件で
TVゲームに規制の声
ディズニーは暴力シーンのある機械撤去

十三人が犠牲になった米国コロラド州リトルトンのコロンバイン高校生銃撃事件（四月二十日）が大きな衝撃となって、銃産業や娯楽、インターネット産業に対する規制が関心を呼ぶことになった。

そのひとつとして、米国連邦上院議会は五月二十一日、青少年暴力と銃規制に関する法案を可決し、下院に送付した。またニューヨーク州など少なくとも五つの州で、暴力シーンのあるTVゲームを十八歳未満の青少年にプレイさせてはならない、という法案が審議されており、他の州にもこの動きが広がりつつある。こうした法規制を待たず、ウォルトディズニー社は、ディズニーランドとディズニーワールド内のテーマパーク、および付属ホテルから、暴力シーンのあるTVゲーム機の撤去を五月十四日に開始した。

連邦上院議会の法案（S254）は、銃の販売を一層厳しくするとともに十四歳以上なら起訴できるようにし、テレビや映画、TVゲーム、インターネットのコンテンツなどの娯楽がいかなる影響を与えるか調査する、など定めるもの。TVゲーム規制について、①連邦通商委員会（FTC）と司法省が、TVゲームを含む娯楽産業の宣伝、マーケティングについて調査する、②娯楽産業におけるレイティングを強化する、③娯楽の中の暴力と青少年の暴力の関連性を調査する、を当面の課題に掲げている。

一方、ニューヨーク州、ペンシルバニア州、アラバマ州、ミネソタ州、サウスカロライナ州では、暴力シーンのあるTVゲームを十八歳未満の者にプレイさせないとする法案を審議中だ。コロラド州、ジョージア州など高校生の銃乱射事件があった州では具体化していないが、他の州でこうしたTVゲーム規制の動きが強まってきている。

これら連邦および州議会でTVゲームというのは、業務用と家庭用の両方を意味しており、年齢制限は業務用についてゲーム場で、家庭用については小売店などで実施することを想定しており、いずれの市場にも打撃を与えると見られている。

米国の業務用業者団体であるAAMAとAAMOAは、州法案について現地の業者とともに、連邦法案についてはそれなりに対応している、と伝えられている。テーマパークやショッピングモール、スーパーマーケットなどのロケーションからも、暴力シーンのあるTVゲーム機を撤去する動きが強まっており、重大な問題に発展しかねないが、明確な方針を打ち出すには至っていない。

家庭用の業者団体もレイティングの強化など対応しているが、PCデータという独立系の調査会社が、「一般の消費者の五七%は、暴力シーンのあるTVゲームと実際に起きる青少年の暴力には関連性がない、と考えている」という調査結果を五月二十四日に発表。注目されている。これはコロラド州リトルトンでの事件後、意識調査したもので、ほぼ妥当な調査結果と見られている。

ユニスタ・フロリダの
第2パーク完成
本格的アドベンチャーの島

米国フロリダ州オーランドで、ユニバーサルスタジオズ社らが建設を進めてきた第二パーク「アイランズ・オブ・アドベンチャー」が五月二十八日、正式オープンとなった。すでに三月二十七日から試行的な"ソフトオープニング"が続けられていた。

「アイランズ・オブ・アドベンチャー」は、ユニバーサルスタジオ・フロリダの隣接地約四十五万平方㍍に、十二億ドルかけて建設されたもの。ユニバーサル複合施設「ユニバーサルシティウォーク」と合わせ、「エスケープ」を構成することになる。

「アイランズ・オブ・アドベンチャー」は、①ローラーコースター「インクレディブル・ハルク」を含む「マーベル・スーパーヒーロー・アイランド」、②「ロスト・コンチネント」、③「トゥーンラグーン」、④「スースランディング」、⑤「ジュラシックパーク」というアトラクション付きの島と、玄関口の「ポート・オブ・エントリー」で構成されている。

ユニバーサルの映画、アニメのキャラクターを忠実に生かした、まったく新しい大型のテーマパーク。パスポート入園券は大人四十二ドル、子ども三十四ドルで、ユニバーサルスタジオズ・フロリダからだと、それぞれ二十五ドル、二十ドルの買い増しで済む。

ユニバーサルスタジオズ社と英国ランク・グループ社の合弁事業として進められてきた。

ラスベガスに今度は
タイタニック号
スチューパク氏が計画

ラスベガスに九六年四月オープンしたストラトスフィアタワーを完成させ、おまけに倒産させたボブ・スチューパク氏が、今度は「タイタニック」を同じ大きさのホテルとして建設しようと企んでいる。

場所はラスベガス大通りと、ダウンタウンのグリッターガルチとの間で、ストラトスフィアタワーのすぐ北側。約四千平方㍍の土地に、数百万ドルかけて建設する。スチューパク氏によると、これは一種の会員制マンションのようなもので、利用者は権利を買うことで一週間だけそこを自由に使える。その権利を細かく分けて販売し利益を上げる。沈没した客船「タイタニック号」に関してすでに、わずかながら出資し、「タイタニック」関連の商品も扱えるとのこと。ただし、ラスベガス市当局はこの建設計画を認めていないため、実現するかどうかは不明。タワーをよじ登るキングコングのように消えなければ、実現する。

International Trade Show

Show	Date
Salex'99 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 8-10
Asian Amusement Expo'99 (Singapore)	Jul. 14-16
TAMA-GTI'99 (Taipei, Taiwan)	Jul. 16-19
China Amusement Expo'99 (Beijing, China)	Jul. 22-25
EXIME'99 (Mexico City, Mexico)	Aug. 11-12
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 9-12
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 14-16
AMOA Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Fun Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
FER-Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 29-Oct1
Preview 2000 (London, UK)	Oct. 6-7
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Nov. 3-5
IAAPA'99 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 17-20
IMA'99 (Frankfurt, Germany)	Nov. 17-20
Forainexpo'99 (Paris, France)	Dec. 7-9
Elex'99 (Moscow, Russia)	Dec. 12-14
Amuse World'99 (Seoul, Korea)	Dec. 13-16
2000	
Interschau'00 (Bremen, Germany)	Jan. 22-25
ATEI'00 (London, UK)	Jan. 25-27

AAMAの会長に
ロン・カララ氏
ルドウィッツ氏から引き継ぐ

米国のAM機メーカー／ディストリビューター協会、AAMA（アメリカン・アミューズメント・マシン・アソシエーション、事務局シカゴ郊外）は五月十六－十八日、ワシントンDCで開かれた通常総会と役員会を経てレーザートロン社のロン・カララ副社長を会長に選任した。

前会長はコナミ・アミューズメント・オブ・アメリカ社のマイク・ルドウィッツ部門社長で、九七年五月から二年間勤めた。カララ氏も二年間の予定。

副会長はバレー／ダイナモ社のディック・シェルトン氏、会計はスキーボール社のジョー・スラデック氏、幹事は米国ナムコのフランク・コゼンチーノ氏、会計補佐はベンチマーク社のアル・クレス氏、幹事補佐はグレートサザンディストリビューティング社のデビット・カピルート氏。

新任役員はブラデーディストリビューティング社のジョン・ブラデー氏。

セガ欧州家庭用が
巨額スポンサー
サッカー「アーセナル」に

英国のセガ・ヨーロッパ社（ロンドン、ジャン・フランソワ・セシロンCEO）は四月二十三日、英国のサッカーチーム「アーセナル」と三年間のスポンサー契約を結んだと発表した。七月一日以後同チームのユニホームに「セガ」、「ドリームキャスト」のロゴが入る。

セガ社は家庭用「ドリームキャスト」を欧州で九月二十三日に出荷する予定（価格は英国の場合百九十九ポンド）。サッカーチーム「アーセナル」のファン層が十六－三十歳と重なることから、スポンサー契約した。

「アーセナル」は英国の一部リーグであるイングランド・プレミアリーグの強豪チームで、ロンドンが本拠地。契約金額は公表していないが、英国のチーム史上最高とされており、地元では千二百万ポンド（約二十三億円）と見られている。

米国DZ社が
再び11章申請

米国各地に百七十ヵ所の室内児童遊戯場を展開しているディカバリーゾーン社（DZ）が四月下旬、再び破産法第十一章（チャプターイレブン）を申請した。同社は九六年三月から九七年七月まで、チャプターイレブンの手続きをしていたことがある。

前回のチャプターイレブン終了後、再構築を進めてきたが、資金難に加え投資家が集まらなかったため、としている。このため九四年開業の大型ゲーム場「ブロックパーティー」を含め三十店を閉鎖した。

カプコンが都内初の直営店
装飾に遊び心を
「プラサカプコン吉祥寺」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は、東京都武蔵野市に大型AM施設「プラサカプコン吉祥寺」を四月二十四日オープンした。都内での同社直営ロケはこれが初めてとなる。

同ロケはJR吉祥寺駅前の繁華街にある吉祥寺ロフト（今年二月オープン）の地下一階にあり、営業面積は千三百六十三平方㍍と都内最大級の規模のゲーム場（八号営業）となる。投資額三億円、初年度売上げ四億円を見込んでいる。

「ニューヨーク・ディライト」をテーマコンセプトとして、ニューヨークの雰囲気を採り入れた凝った装飾を施している。店内は設置機種別に五つのゾーンに分け、ニューヨークの一流店が並ぶアップタウン（AM自販機）からビジネス街のミッドタウン（プライズマシン）、華やかなブロードウェイ（メダルゲーム機）、ポップアート感覚のソーホー（TVゲーム機）、古いレンガの街並みのダウンタウン（体感ゲーム）へと回遊性も考慮したレイアウトで、装飾も各地区のイメージに合わせたものとなっている。

全体的なイメージ装飾以外にも、同社キャラなどを掲載した英字新聞を敷き詰めたデザインの床、ニューヨークで使われている信号機やマンホール、公衆電話のほか、街並みの写真、フリッパーのバックガラスなどもディスプレイとして利用し遊び心を強調している。

設置機械はTVゲーム機とプライズマシンがそれぞれ約五十台、アーケードゲーム機約四十台、メダルゲーム機約六十台、AM自販機十台の計約二百二十台。メダルは五十枚千円から貸し出している。このほかグッズ販売コーナーもある。

設置機種は各メーカーの新作が揃っている。とくに同社「ストⅢサード ストライク」を発売（五月二十五日）の一ヵ月前に設置したため、ファンが口コミで多数集まった。また同機のゲーム大会を五月二十九日から開催、六月二十七日に決勝を行なうほか、多彩なイベントを実施し集客効果を上げている。

同店では「売上げはほぼ予想どおりで、平均客単価は千円。客層は学生とサラリーマンが中心だが、家族連れが数多い。当店周辺にゲーム店があるが小規模で家族連れが入りにくい。またロフトに来た帰りに寄っていく親子も多いのではないか」としている。スタッフは社員五名を含む三十五名。営業時間十一－二十時。

同社では、「ゲームは特定の人だけが楽しむものでなく、多くの人々が生活の一部として楽しめるものだ。その意味でこの『吉祥寺』店は"常に新鮮な驚きで、老若男女の遊び心を刺激する空間"となっており、ゲームをしない人でも十分楽しめるような店作りを考えた」としている。

上の写真はダウンタウンゾーンの音楽系ゲームコーナー、右上はAM自販機を設置したアップタウンゾーン、右は英字新聞を床にディスプレイしたダウンタウンゾーン（メダルゲーム機）のようす

上の写真は柱上部にニューヨークの写真を装飾に使ったソーホー（TVゲーム）ゾーン、左は英字新聞を床にデザインしたミッドタウン（プライズ機）ゾーン

上の写真はニューヨークの雰囲気を表現した壁面アート

1階の窓にフリッパーのバックガラスなどを並べ地下へ案内

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス　5月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	NBAショータイム（ミッドウェー）	9.33
2	ハウス・オブ・ザ・デッド 2（セガ社）	8.70
3	ゴールデンティー99（インクレディブル・テクノロジー）	8.42
4	ウォー・ファイナルアサルト（アタリゲームズ）	8.25
5	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（インクレディブル・テクノロジー）	8.11
6	ブリッツ99（ミッドウェー）	8.10
7	ガントレット・レジェンド（アタリゲームズ）	7.93
8	カーニビル（ミッドウェー）	7.65
9	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	7.63
10	トーナメント・ソリティア（ダイナモ）	7.38
11	サイト4（アタリゲームズ）	7.27
12	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.20
13	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	7.20
14	ゴールデンティー98（インクレディブル・テクノロジー）	7.04
15	トータルバイス（コナミ）	7.00

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハイドロサンダー（ミッドウェー）	9.48
2	タイムクライシス II（ナムコ）	8.90
3	スターウォーズ・トリロジー（セガ社）	8.67
4	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	8.37
5	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	8.21
6	ホームラン・ダービー・ピッチャーズデュエル（IL）	8.00
7	サンフランシスコ・ラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ）	7.85
8	セガ・スーパーGT（セガ社）	7.80
9	カリフォルニアスピード（アタリゲームズ）	7.78
10	ウェーブランナー（セガ社）	7.60
11	デイトナUSA（セガ社）	7.59
12	デイトナUSA・スペシャルエディション（セガ社）	7.46
13	ハーレーダビッドソン（セガ社）	7.44
14	トップスケーター（セガ社）	7.40
15	デイトナUSA 2（セガ社）	7.39

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ソウルキャリバー（ナムコ）	7.22
2	ストライカーズ1945 パートII〔彩京／ワールドワイドビデオ〕	7.11
3	マーヴルvsカプコン（カプコン）	7.00
4	メタルスラッグ X（SNKネオジオ）	7.00
4	NBAプレイバイプレイ（コナミ）	7.00
4	ポイントブランク 2〔ガンバァール〕（ナムコ）	7.00
7	テッケン〔鉄拳〕3（ナムコ）	6.98
8	ボリストレーナー（P&Pマーケティング）	6.90
9	ゴールデンティー97（インクレディブル・テクノロジー）	6.90
10	メタルスラッグ 2（SNKネオジオ）	6.90
11	ダイナマイトコップ（セガ社）	6.80
12	ライデン〔雷電〕ファイターズ（セイブ／ファブテック）	6.77
13	ライデン〔雷電〕ファイターズ 2（セイブ／ファブテック）	6.73
14	D&D〔シャドーオーバーミスタラ〕（カプコン）	6.71
15	キング・オブ・ファイターズ98（SNKネオジオ）	6.50
16	バスタムーブ〔パズルボブル〕EX（タイトー／SNKネオジオ）	6.43
17	ストリートファイター EX2（アリカ／カプコン）	6.42
18	ストリートファイター 3・セカンドインパクト（カプコン）	6.41
19	パワーストーン（カプコン）	6.40
20	メタルスラッグ（SNKネオジオ）	6.36

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	サウスパーク（セガ社）	8.93
2	アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.73
3	モンスターバッシュ（ウィリアムズ）	7.71
4	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.53
5	アダムスファミリー（バリー）	7.17
6	スケアドスティフ（バリー）	7.08
7	チャンピオンパブ（バリー）	7.00

調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

話題のマシン

「DDR」の邦楽バージョン
小室哲哉の曲で
コナミの「ダンシングステージ」

ダンシングステージ・フィーチャリング・トゥルーキスディスティネーション

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVダンスシミュレーションゲーム機「ダンシングステージ・フィーチャリング・トゥルーキスディスティネーション」が七月発売となる。

これは「DDR」の新バージョンだが、邦楽版で名称を「ダンシングステージ」としてシリーズ化する。その第一作に小室哲哉氏がプロデュースする新音楽グループ「トゥルーキスディスティネーション」（ソニー・ミュージックエンタテインメント所属）の楽曲を採用したもの。同社では、小室氏の知名度により女性の音楽ファンもゲームに取り込むとしている。

同グループのデビュー曲など小室氏プロデュースの九曲とコナミのオリジナル二曲（コナミックス）の計十一曲を収録。プレイ方法は「DDR」と同じ。同社ロケには五月にサンプル設置する。価格百二十六万円、改造キット二十九万八千円。

大型景品対応プライズ機
数字で景品上昇
エイブル「ジャンピングチャンス」

ジャンピングチャンス

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、プライズゲーム機「ジャンピングチャンス」が五月十四日発売となった。

これは止めたLED点滅数字により、景品を乗せたプレートが上昇、下降し、最終的に上部まで上昇すればそれと同じ景品が払い出されるというもので、大型景品対応。ボタン一つを操作する。

ボックス内にある四種類の景品を乗せたプレートのうち一つを、左側のLED点滅数字で決める。次に中央LED数字と「上へ」「下へ」のランプ点灯の組み合わせでプレートが数字分だけ上または下へ移動。これを三回行なう。アルファベット表示が出ると一気に上昇するなどのフィーチャーがある。タイマー（右端に表示）併用。払い出し口の景品収納スペースは、四十五×三〇×一六・五センチ。OP価格七十九万九千円。

多彩なアングルのシール機
カメラ位置移動
オムロン「ハイキーショット」

ハイキーショット

オムロン㈱（本社京都府長岡京市、立石義雄社長）から、写真シール機「ハイキーショット」が三月一日以降発売となっている。

これはカメラの高さや角度などを調節したり、白い部分を飛ばすハイキー度調整が可能な機能を搭載しているのが大きな特徴。

カメラの位置は通常の位置より上へスライドさせることができ、レンズも下へ向ける角度を調整できるので、ほぼ真上からのアングルも可能。またズーム調整機能もある（いずれもボタン操作）。

画面（液晶十・四インチ）で撮影画像を見ながらタッチペンを使い、肌を白く浮き立たせるハイキー度調節、半透明模様やカラーフィルター、さまざまなポーズのキャラを乗せることなどができる。シールはA6版L・Sサイズ、十六分割がある。OP価格百五十八万円。

4Pプライズマシン
景品を見やすく
大平技研「ヘキサ800」

ヘキサ800

大平技研工業㈱（本社岐阜市、大平輝雄社長）製プライズマシン「ヘキサ800」が、五月中旬発売となった。

これは同社景品落とし機「ヘキサ」シリーズの新作で、大型景品対応の四人用。窓が大きくなってターンテーブル上の景品が見やすくなり、四方に出張った景品落とし口にも窓があり上に電飾を設け、アイキャッチ効果も向上。

操作は従来と同じで一つのボタンでアームを移動させる。操作パネルと景品落とし口部分は取り外し可能。景品を入れてテーブル上に置く同機専用カップ五十個付き（従来機のケースも使用可能）。OP価格百三十六万円。

話題のマシン

火災現場で放水ホースを抱え
消防士が火消し
セガ社「ブレイブファイアーファイターズ」

消防士・ブレイブファイアーファイターズ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、火災の消火作業をテーマとしたCGゲーム機「消防士・ブレイブファイアーファイターズ」が六月中旬発売となる。

これはプレイヤーが消防士となってホテルの火災現場に入り、燃え広がる炎に放水する二人用ゲームで、同機専用に開発したCG基板を使用し、炎や水、煙などをリアルに表現。同社では「職業ゲーム」（職ゲー）シリーズ第三弾としている。

備え付けのホースを抱えて画面上のホース先端を示す丸印（照準）を炎に合わせ手元のボタンを押すと、振動とともに放水。先端部分を回すと拡散放水に切り替わり、近くで広がる炎や火の粉などを消すのに有効。放水し続けると水圧が下がり勢いが弱くなるが、ボタンを離すと元に戻る。

炎を消すたびに得点が加算され、燃え広がる炎は得点が高く連続で消すと高得点。ホースは少し重く、肩にさげるベルト付き。タイマー制。標準価格百九十七万五千円。

TVステップゲーム
色ボタンを踏む
ジャレコ「ステッピングステージ」

ステッピングステージ

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、足でリズムよくボタンを踏むTVゲーム機「ステッピングステージ」が五月下旬発売となった。

これはビートに乗って足元にある三色のフットスイッチを踏んでいくというステッピングゲームで二人用。キャビネット中央に踊る人のオリジナル実写映像画面（横型二十九インチ）、その両側にプレイ画面（縦二十一インチ）があり、足元に六つ（三色が二個ずつ）のフットスイッチを円形に配置。

画面で三色の丸印が下から上へと数珠つなぎに移動すると同時に足元の色ランプが点灯、これに合わせてフットスイッチをタイミングよく踏むとテンションゲージが上がり、一定以上まで上がるとステージクリア。

モードは三色のボタンを左右の足で踏み分けるベーシック、左右どちらの色を踏んでもよいフリーの二種類、難易度が各三段階あり選択できる。音楽はオリジナル三曲を含む十四曲を収録。OP価格百五十八万円。

パチンコ式プライズ機
得点ゲート通過
バンプレスト「点取物語」

ジャックポイント点取物語

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）から、プライズゲーム機「ジャックポイント点取物語」が四月中旬発売となった。

これはパチンコ式自動ハンドルでボール（ピンポン玉を小さくしたもの）を弾き、ゲートを通過させ得点を重ねていくもの。ゲートは上部に五ヵ所あり、それぞれ得点をLED表示（ランダムに変化）。

下部のチャンスポケットに入るとランプが点灯、六つ点灯させるとジャックポットで盤面上部から多くのボールが出てくる。

一定得点以上で景品（五十二または七十五ミリカプセル）を払い出す。OP価格三十九万八千円。

350ミリゲージ走行乗物
2人乗り汽車で
朝日の「コロコロポッポ」

コロコロポッポ

朝日エンジニアリング㈱（本社徳島市、佐原十郎社長）から、レール走行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となっている。

これはレールゲージ三百五十ミリでオリジナルキャラを使った汽車をデザイン（二百五十ミリゲージシリーズにも同機種がある）。

キャラ音声ボタン、走行音や汽笛、メロディー六曲付き。最小回転半径二メートル。二人乗り。レールやプラットホーム、駅標などとの標準セット価格百五十七万五千円。

JUNE 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機――ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	武力・ブリキワン（SNKネオジオ） Buriki One (SNK)	7.11
2	1	バーチャストライカー　2　バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	7.04
3	3	ジャイアントグラム全日本プロレス　2（セガ社NAOMI） Giant Gram (Sega)	6.53
4	7	バーチャストライカー　2　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	6.28
5	2	クレイジータクシー（セガ社NAOMI） Crazy Taxi (Sega)	6.17
6	9	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	5.88
7	6	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン） Jo Jo's Venture (Capcom)	5.83
8	8	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.82
9	5	ギャロップレーサー　3（テクモ） Gallop Racer 3 (Tecmo)	5.75
10	10	バトルバクレイド（エイティング） Battle Bakraid (Eighting)	5.60
11	11	ストリートファイター　ZERO　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	5.48
12	16	ダイナマイトベースボールNAOMI（セガ社） Dynamite Baseball NAOMI (Sega)	5.43
13	13	メタルスラッグ　X（SNKネオジオ） Metal Slug X (SNK)	5.06
14	17	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.01
15	4	スーパーパズルボブル（タイトーGネット） Super Puzzle Bobble (Taito)	5.00
16	20	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（SNKネオジオ） The King of Fighters '98 (SNK)	4.96
17	14	E雀さくら荘（セイブ） E Jong* (Seibu)	4.93
18	23	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	4.92
19	24	ストリートファイター　Ⅲセカンドインパクト（カプコン） Street Fighter Ⅲ 2nd Impact (Capcom)	4.89
20	19	バーチャロン　Ver5.4（セガ社） Virtual On Ver. 5.4 (Sega)	4.85
21	21	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	4.65
22	12	ゾンビリベンジ（セガ社） Zombie Revenge (Sega)	4.64
23	29	すくすく犬福（ビデオシステム／トーワジャパン） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.63
24	15	パズループ（ミッチェル） Puzz Loop (Mitchell)	4.62
25	35	メタルスラッグ　2（SNKネオジオ） Metal Slug 2 (SNK)	4.55

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダンスダンスレボリューション2nd　Mix（コナミ） Dance Dance Revolution 2nd Mix [Dancing Stage 2nd Mix] (Konami)	8.86
2	3	ビートマニア　4th　Mix（コナミ） Beatmania 4th Mix [Hip Hop Mania 4] (Konami)	8.00
3	6	バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito)	7.77
4	4	ギターフリークス（コナミ） Guitar Freaks (Konami)	7.63
5	2	ビートマニアコンプリートミックス（コナミ） Beatmania Complete Mix [Hip Hop Mania Complete Mix] (Konami)	7.54
6	8	スリルドライブ（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	7.36
7	7	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（DX／UP）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	7.00
8	5	エアラインパイロッツ（SD／DX）(セガ社) Airline Pilots (SD/DX) (Sega)	6.91
9	10	タイムクライシス　2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.45
10	11	バスト・ア・ムーブ（アトラス／ナムコ） Bust A Muve (Atlus/Namco)	6.31
11	9	ビートマニア　2DX（コナミ） Beatmania 2DX [Hip Hop Mania 2DX] (Konami)	5.90
12	15	レースオン！（SD／DX）（ナムコ） Race On! (SD/DX) (Namco)	5.73
13	14	ファイナルハロン　2（ナムコ） Final Furlong 2 (Namco)	5.38
14	16	セガラリー　2（DX）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	5.00
15	18	ガンバァール（ナムコ） Point Blank 2 (Namco)	4.77
16	17	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	4.69
17	19	バーチャファイター　3tb（セガ社） Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	4.67

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	3.36
2	2	ストリートファイター（カプコン） Street Fighter Ⅱ (Gottlieb)	3.09
3	3	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	3.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	エル（メイクソフトウェア） el. (Make Software)	8.00
2	2	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.05
3	3	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	6.47
4	5	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	6.19
5	7	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	5.43

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.338

矢飛圓方

風の音〈2〉

山川が教えてくれた岡本珈琲店は意外な場所にあった。

阪急東通り商店街というのは一本の町筋であるからすぐに分ったのだが、話できいたように網敷天神の方へ曲って行くと悪名高いバブルの後遺症でガレージになっている空地がぽつぽつと連なり、こんなところに珈琲店があるのかしらという淋しい感じに襲われてくる。

とガレージの空地の先に山川がいってた船尾のようなカーブをもった二層の建物が見えてきてほっとする。

船でいえば梅田にはナビオという建築物があるがどうやら岡本珈琲店の方がずっと古くて、こちらがナビオの先輩格にあたるようだ。

こじんまりとした船で暖ったか味がある。

直線的で冷たい感のある建物も面白いが、曲線がもつ味わいも捨てがたい。

ポスト・モダンになると、まさに何でもありで丸、三角、正方形、短形。新幹線で大阪へ着くちょっと前に京都駅でそれらしい型を見てきたばかりだ。あれも船といえば船である。艦船といえばよいのか。

岡本珈琲店に入ると、もうすでに山川と鎌先は大きな窓の窓際の席に座っていた。

どうやら山川が鎌先に責められているようで、〈一九九八年　夏〉では何が書きたかったかと言われているようだ。

山川の言では、はじめは長部日出雄氏から送られてきた著書が数冊あり、非常に楽しく読むことが出来て、その楽しかったということを報告するつもりであった。

丁度そのころタイミングよくというのかタイミングが悪かったといったほうがいいのか、とにかく〈一九九八年　夏〉に書いたように、日刊紙に長部氏本人の文や長部氏について触れている文が続けて掲載された。

そこでそれを紹介しながら長部氏の著作について述べてゆくつもりだった。

ところが、考えるということについて考えているうちに、ついついそちらの方へぼくの興味が移っていってしまい、ああいうことになってしまった。まことに申し訳ないと、強情な山川のわりには案外素直に謝っている。

鎌先はあの中でいってた、アメリカ原住民の人たちの詩や哲学、あれを最初に紹介したのはレヴィ・ストロースではないのかという。

山川はそれをいうなら、やはりアメリカのヒッピー世代の詩人たちだと言いはる。

ぼくはどちらかといわれても、その前後関係がはっきりしない。

そういえば京都の寺でアメリカのヒッピー詩人に会ったこともあったなあと、そのことをおもい出している。

山川が、金関丈夫はレヴィ・ストロースとは繋がりがないけどヒッピー詩人とは知りあいだっただろうというから。

そうだと返事をしたら、鎌先は、サルトルが否定され、フーコーの《言葉と物》がパリーの本屋でパン屋のパンよりも早く売り切れになって話題をよんでいた。フーコーの構造主義はレヴィ・ストロースの構造主義の人類学にヒントをえたものである。

レヴィ・ストロースは南米の原住民の人たちの考え、太陽、月、星、風、水、地平線、水平線、植物、動物からその人たちがどのようなことを考え、またどのような関係をもっているか、特に存在のしかたについて、南米の原住民たちは人だけが他の存在から突出した特別の存在であるとは考えず、他の存在も人という存在もまったく同じウエイトで考えている。

そこにレヴィ・ストロースは感動した。また、フーコーもそうである。そういうところから構造主義ははじまっている。

だから人の存在が実存という特別の存在の仕方であるとするサルトルは、人の存在は地球上に存在する他の存在と特別にかわっている存在の仕方で存在しているのではなくて、同じような仕方で存在しているというフーコーの構造主義の哲学に手もなくひねられてしまうことになる。

サルトルの実存哲学では、その後問題になってくる地球規模での環境汚染の問題などがその視野に入ってこない。

そういう問題になると構造主義の哲学はつよみを発揮してくる。

おおいに構造主義の話ではなくて、原住民の人たちの詩や哲学をはじめに紹介したのはだれかということが問題だったのだろうというと、

まあそういうことは大した問題ではないよと、自分たちが言いだしたくせに、それを忘れてしまったかのように山川と鎌先は涼しい顔をしている。

これが長部さんの著書だけどと山川は鞄から本を三冊とり出した。

『天皇はどこから来たか』　新潮社　一九九六年九月十五日発行

『振り子通信　続』　津軽書房　一九九六年九月二〇日発行

『辻音楽師の唄』　文藝春秋社　一九九七年四月二十日発行

ぼくは偶然その三冊の本をみな読んでいたのでそういうと、鎌先もそうだという。

では山川が楽しく長部日出雄氏の三冊の本を読んだというのだけではなくて、三人の読後感をまとめてみたらということに話が落ち着いた。

それにしても最後の著書が一九九七年四月二十日でそれ以後新しい本が出てないんだねと山川。

どしどし新しい本が出ていたら山川はもっと困ることになっていたんだから、多分山川が書評が出来ずに困惑していることへの長部さんのおもいやりだろう。

真逆と山川は軽くうけ流すが、その一方で一九九八年一月、NHKTVで連続して太宰治の話をしていた時に、なんとなく長部さんの顔が浮腫んでいるように見えて気がかりだったという。

山川が〈一九九八年　夏〉を書き出したのは、新聞で長部さんが本復されている様子がうかがえ、ああよかったというのがそのはずみであったのだが、ああよかったという安心からかついああいう風に事が運んでしまった。

まあ、長部さんが本復されまた精力的に仕事をすすめられるようになったのは申し分ないことだが、仕事が出来るという楽しさに自分の体力をつい忘れてしまい、年甲斐もなく仕事への暴走をされないことを祈るばかりである。

『振り子通信　続』にはライフワークという語がでてきていたけど、読者としては、大村氏がいう井伏、木山の線、外国ではいっそうそういう仕事をしている作者は多いのだが、この間見たばかりの本、ブルーノシュルツなども、長部さんにこういうのを書いて欲しいなとおもわされたばかりだ。

シュルツ自身は「現実の神話化」とよんでいる。哲学でいえば現象学のレトリックで、沼野充義はこういってる。

――故郷のドロホビッチとその周辺ばかりを描いたシュルツの世界は、非常に狭い。しかし、彼はこの小さな町の日常生活を出発点にしながらも、その現実を大胆に変形し、実在と非在、生と死の境界を溶解させていく独特の手法によって、無限の陰影に富んだ抒情と幻想の小宇宙を作り出すことに成功した――

英文版業界ニュース

Recession Clouds Coin-Op Industry

Fiscal year results for the year ended March 31 were announced by many companies on May 21. However, Konami and Sega will not announce their results until the end of May. Introduced below are the results announced so far by major amusement industry companies.

Namco Ltd., Tokyo, posted ¥108,893 million in non-consolidated revenue, up 0.9% over the preceding year, and ¥3,166 million in net income, down 32.0%, for the fiscal year ended March 1999. This was announced on May 21.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥18,618 million, down 9.1% from the preceding year, home videos ¥27,705 million, up 2.7%, arcade operation ¥58,838 million, up 0.2%, and others ¥3,730 million, up 112.7%.

Coin-op exports accounted for ¥5,108 million, down 11.1%, home videos ¥11,654 million, up 23.8%, and others ¥2,611 million, up 65.6%. Exports totaled ¥19,373 million, up 15.8%. The export ratio increased to 17.8% from 15.5%. Namco operates 463 arcades, 2 theme parks, and 1,091 revenue-sharing locations in Japan. Although home videos grew thanks to exports, coin-op games dwindled due to the worldwide recession. Responding to these results, Namco will decrease the number of board directors from 21 to 8.

The consolidated results including 22 (20 in the preceding year) domestic and overseas subsidiaries showed ¥145,516 million in revenue, down 0.2%, and ¥3,566 million in net income, down 14.4%.

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games accounted for ¥25,968 million, down 12.0%, home videos ¥39,433 million, up 16.8%, arcade operation ¥76,228 million, down 2.7%, and restaurants ¥3,886 million, down 5.3%.

The overseas revenue was ¥52,151 million occupying 35.8% of the total (¥50,551 million and 34.7% in the previous year). Namco operates 316 arcades and 226 revenue-sharing locations in North America, 13 arcades and 10 locations in Europe and Israel, and 18 arcades and 22 locations in Asia.

Namco forecasts ¥104,700 million in non-consolidated revenue and ¥3,200 million in net income for the fiscal year to end March 2000. It also forecasts ¥153,000 million in consolidated revenue and ¥5,400 million in final net income.

Taito Corp., Tokyo, posted ¥64,873 million in non-consolidated revenue, down 7.3% from the preceding year, and ¥1,018 million in net income, down a large 53.8%. This was announced on May 11. Taito has closed its US and European subsidiaries, and has not computed the consolidated results from the March 1997 settlement of accounts.

A breakdown of revenue shows that arcade operation income accounted for ¥47,103 million, down 6.7%, coin-op games ¥8,172 million, down 18.4%, coin-op karaoke ¥1,338 million, down 32.6%, home video software ¥6,397 million, up 33.8%, home karaoke ¥473 million, down 67.9%, and others ¥1,388 million, down 30.9%.

Exports totaled ¥886 million, up 5.7%, including ¥417 million of coin-op games, ¥20 million of home videos, and ¥449 million of others. The export ratio slightly increased to 1.4% from 1.2%.

Taito forecasts ¥73,000 million in revenue and ¥1,500 million in net income for the fiscal year to end March 2000.

Capcom Co., Ltd., Osaka, posted ¥30,256 million in non-consolidated revenue, down 35.5% from the preceding year, and ¥1,395 million in net income (vs. ¥13,427 million in net loss in the preceding year). This was announced on May 21.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥4,874 million, down a large 53.5%, home videos ¥16,668 million, down 29.3%, street location income ¥1,494 million, down 26.6%, arcade operation ¥4,434 million, up 7.1%, and others ¥2,784 million, down 58.1%.

Exports totaled ¥7,507 million, down 3.8%. Coin-op exports accounted for ¥1,275 million, down 54.0%, home videos ¥4,807 million, up 36.6%, and others ¥1,424 million, down 5.6%. The export ratio increased to 24.8% from 16.6%.

The consolidated results including 10 domestic/overseas subsidiaries (same number in the preceding year) showed ¥38,366 million in revenue, down 34.1% from the preceding year, and ¥1,507 million in net income (vs. ¥4,759 million in net loss in the preceding year).

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games and street location income accounted for ¥7,177 million, down 48.1%, home videos ¥22,450 million, down 28.6%, and others ¥9,147 million, down 31.5%. The overseas revenue was ¥14,402 million occupying 37.5% of the total (vs. ¥17,271 million and 29.7% in last year).

Capcom forecasts ¥36,000 million in non-consolidated revenue and ¥3,450 million in net income for the fiscal year to end March 2000. It also forecasts ¥45,000 million in consolidated revenue and ¥4,550 million in final net income.

Nakayama Steps Down From Sega

On May 28, Sega Enterprise, Ltd., Tokyo, officially announced that Hayao Nakayama, vice chairman, will step down and become an honorary advisor. He will remain chairman of Sega's subsidiaries such as Kyokuichi, and Sega Toys. However, in reality, he will take no more part in Sega's management.

At the general membership meeting of JAMMA held on May 18, Nakayama, who is the current president of JAMMA, did not attend. No reason was given for his absence and there was speculation that he would leave Sega in the near future.

Nintendo Announces Next Generation Home Vid System

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced on May 12 that it will ship the next generation home video system code-named "Dolphin" around the end of 2000 simultaneously across the world. "Nintendo 64", with 20 million hardware units sold, plays second fiddle to Sony's "Play Station" with 50 million. Therefore, it intends to cope with Sony's "Play Station 2" by releasing "Dolphin".

For "Dolphin" Nintendo will adopt the CPU "Gekko", a 400-megahertz custom version of its "Power PC", supplied by International Business Machines Corp. (IBM). The chip will be paired with a special graphic processor designed by ArtX Corp.

Nintendo will also use a DVD drive and DVD-ROM developed by Matsushita Electric Industrial Co., Osaka, as game software media. Nintendo stresses that CD-ROM is easily copied and that unauthorized copies of CD-ROM software are already available in large quantities in Europe and Latin America. Given that DVD-ROM contains powerful anti-counterfeit technology, the danger of counterfeits is thought to be slight.

Yoichi Morishita, president of Matsushita, and Hiroshi Yamauchi, president of Nintendo, explain that they will build the digital network home electronics business with DVD technology at its core. "Dolphin" is the first step in that direction, and while Nintendo will undertake marketing, the digital platform "X-21" which incorporates the network function will be developed by both companies.

At the press conference (l-r), Yoichi Morishita and Hiroshi Yamauchi.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress.co.jp/